La Force-Vive

Le Fluide a, en général, une densité très faible. On considérera que ce sera sa densité par défaut.
Les lieux très fréquentés tels que les grosses agglomérations ont une densité *très faible*.
Les lieux assez fréquentés tels que les routes ou les villages ont une densité *faible*.
Les lieux peu fréquentés tels que les forêts ou les vastes plaines du centre ont une densité *assez faible*.
Les lieux inhabités tels que les sommets des plus hautes montagnes, les profondeurs des forêts ou les grands déserts ont une densité *moyenne*.
Les champs de bataille récents ont une densité *assez forte*.
Les poches de magie glauque donnant des pouvoirs faibles sont de densité *assez forte*, celles donnant des pouvoirs moyens sont de densité *forte*, celles donnant des pouvoirs puissants sont de densité *très forte*.
Les lieux gorgés de Fluide comme la Cité des Pères ont une densité *forte* voire *très forte*.

Pour information, voici l'équivalence entre les qualificatifs et les valeurs chiffrées.

Densité de Fluide	**Très faible**	**Faible**	**Assez faible**	**Moyenne**	**Assez Forte**	**Forte**	**Très forte**
Valeur chiffrée	0,05	0,2	0,5	1	2	5	10

Lancer des sorts

Pour produire des Effets magiques, le Sorcier utilise une nouvelle compétence **Apprivoiser la Force Vive (VO)**. Cette compétence est utilisée de la manière suivante :

Repérage du Fluide

Le Sorcier se concentre et incante pendant Y minutes pour savoir si la zone (environ 100 m de rayon) contient assez de Fluide ; il fait un jet de compétence (malus de 25% si un sort a été lancé il y a moins de Y jours et 50 % s'il date de moins de Yx12 heures).

Densité de Fluide	**Très faible**	**Faible**	**Assez faible**	**Moyenne**	**Assez Forte**	**Forte**	**Très forte**
Valeur de Y	20	5	2	1	0,5	0,2	0,1
Durée de repérage du Fluide	200 tours= 20 minutes	50 tours = 5 minutes	20 tours = 2minutes	10 tours = 1 minute	5 tours = 30 secondes	1 tour = 6 secondes	instantanée

Capture du Fluide

Le Sorcier se concentre et incante pour rassembler le Fluide nécessaire au lancement de l'Effet. Les durées d'incantation varient selon la puissance du sort et ses paramètres ; elles sont données dans le tableau des durées d'incantation.

Densité de Fluide	**Très faible**	**Faible**	**Assez faible**	**Moyenne**	**Assez Forte**	**Forte**	**Très forte**
Accueillir la Force ...	8h 20mn	2h 5mn	50 mn	25 mn	12 mn 30 s	5 mn	2mn 30s
Avoir la Forêt	40h* 80h**	10h * 20h**	4h * 8h**	2h * 4h**	1h* 2h**	24mn* 48mn**	12mn* 24mn**
Cauchemar	23h 20mn	5h 50mn	2h 20 mn	1h 10 mn	35mn	14mn	7mn
Chasser le mal qui empoisonne l'esprit	50h	12h 30mn	5h	2h 30mn	1h 15mn	30mn	15 mn

Chasser le mal qui empoisonne la chair	6h * 12h **	1h 30mn* 3h **	36mn* 1h 12mn**	18 mn* 36 mn**	9mn * 18mn **	3mn 1t* 7mn 2t**	1mn 5t* 3mn 1t**
Créer la souffrance	16h	4h	1h 36mn	48 mn	24mn	12mn	4mn 8t
Empoisonner la chair	18h 40 mn	4h 40mn	1h 52mn	56 mn	28 mn	11mn 2t	5mn
Enchantement : +5% +10% +25%	40h *** 100h *** 200h ***	10h *** 25h *** 50h ***	4h *** 10h*** 20h***	2h *** 5h *** 10h ***	1h *** 2h 30mn*** 5h ***	30mn *** 1h 15mn*** 2h 30mn***	12mn*** 30mn***1h ***
Enfant de la Forêt	30h	7h 30 mn	3h	1h 30mn	45mn	22 mn 30s	9mn
En moi coule…	4mn	4mn	4mn	4mn	4mn	4mn	4mn
Envoûtement	30h[1] 60h[2]	7h 30mn[1] 15h [2]	3h[1] 6h [2]	1h 30mn[1] 3h [2]	30mn 30s[1] 1h 30mn [2]	15mn 15s[1] 45mn [2]	9mn[1] 18mn[2]
Faire tomber l'eau du ciel	18h 20mn[3] 30h[4]	4h 35mn[3] 7h 30 mn[4]	1h 50mn[3] 3h [4]	55mn[3] 1h 30mn[4]	27mn 30s[3] 45mn [4]	13mn 45s[3] 22 mn 30s[4]	5mn 5t[3] 9mn[4]
Fécondité	50h	12h 30mn	5h	2h 30mn	1h 15mn	37mn 30s	15mn
Fertilité	83h 20mn	20h 50mn	8h 20mn	4h 10mn	2h 5mn	1h 2mn 30s	25mn
Fétiche	60h	15h	6h	3h	1h 30mn	45mn	18mn
Flétrissure	40h	10h	4h	2h	1h	24mn	12mn
Main qui soigne	6h	1h 30mn	36mn	18mn	9mn	4mn 30s	1mn 5t
Ne faire qu'un avec la Forêt	20h* 40h**	5h* 10h**	2h * 4h **	1h * 2h**	30mn* 1h **	15mn * 30mn **	6mn* 12mn**
Sacrifice	8mn	8mn	8mn	8mn	8mn	8mn	8mn
Voler la connaissance/ la mémoire	33h 20mn	8h 20mn	3h 20mn	1h 40mn	50mn	25mn	10mn
Voler la puissance	50h	12h 30mn	5h	2h 30mn	1h 15mn	37mn 30s	15mn
Voler la vie	50h	12h 30mn	5h	2h 30mn	1h 15mn	37mn 30s	15mn

* : sur soi.
** : sur quelqu'un d'autre.
*** : peut-être fractionné en 5 fois maximum ; à chaque fois que le sorcier reprend son incantation, il subira un malus cumulatif de 10%

[1] : le bénéficiaire est le sorcier
[2] : le bénéficiaire est une autre personne que le sorcier
[3] : par temps nuageux
[4] : par temps ensoleillé

Le sorcier obtiendra 5 % de bonus à son jet de libération du Fluide par Y minutes supplémentaires.
Le sorcier pourra augmenter la PU du sort de 1 point par Y x 10 minutes supplémentaires mais l'augmentation ne sera pas prise en compte pour le calcul de la difficulté.

Libération du Fluide

Le Sorcier, lorsque le Fluide est rassemblé, doit le canaliser correctement lorsqu'il le libère.
La difficulté est un **malus égal à PU x 5%** à appliquer au jet de libération.
Si le sorcier prend son temps, il obtiendra 5 % de bonus à son jet de libération du Fluide par X tours supplémentaires en plus de la durée normale.

Densité de Fluide	**Très faible**	**Faible**	**Assez faible**	**Moyenne**	**Assez Forte**	**Forte**	**Très forte**
Valeur chiffrée	50	20	10	5	2	1	0,5 (10% à chaque tour)

Modificateurs

Modificateur d'environnement Comme il est écrit dans l'excellentissime Contes & Légendes, le Fluide a une physique (des fluides, ah ah ah) un peu particulière puisque selon la concentration, il altère les lois régissant son accumulation, sa dispersion et son écoulement. Pour simuler cet état de fait, on ajoute un modificateur supplémentaire relatif à l'environnement en Fluide, du genre :

Densité de Fluide	**Très faible**	**Faible**	**Assez faible**	**Moyenne**	**Assez Forte**	**Forte**	**Très forte**
Capture	+30%	+20%	+10%	+00%	-10%	-20%	-30%
Libération	-30%	-20%	-10%	+00%	+20%	-20%	-30%

Pour la capture, plus la densité est forte et plus la poche de Fluide aura tendance à s'étaler lentement voire même à pomper le Fluide environnant, donc ce sera plus dur pour attirer le fluide autour de soi. Pour la libération, le fluide ambiant étant un catalyseur, plus il y en a mieux c'est, sauf lorsque la poche de Fluide est trop concentrée et se comporte comme une pompe (densité forte et très forte).

Modificateur divers

Situation	**Modificateur de difficulté**
Le sorcier possède une partie de la cible (cheveu, peau, sang, sperme…)	+10%
La cible est inconnue	+25%
La cible est mal connue	+10%
La cible est bien connue	-10%
Sort portant atteinte à l'intégrité physique des êtres vivants (car le Fluide vital assure la cohésion des systèmes vivants et oppose une résistance aux tentatives de désorganisation)	+10%

Les sorts

Dans tout ce qui suit, ce qui est en entre parenthèses est soit la difficulté du sort lorsque le sorcier n'a à disposition qu'une partie du corps, soit l'explication du calcul de la difficulté lorsqu'elle est différente de PU x 5%.

Accueillir la Force-Vive
Puissance : 5
Difficulté : 25%
Incantation : méditation
Effets : Permet de figer pendant 5+RU/2 jours la Force-Vive autour de soi afin de lancer un sort dont l'incantation est particulièrement longue. Lorsque la Force-Vive est ainsi stockée, toute utilisation d'un sort autre que celui-là ou que le sort initial entraîne la libération de la Force-Vive qui si elle n'est pas utilisée dans le tour suivant va rejoindre la Forêt.
Durant cette période, le sorcier subira un malus cumulatif de 5 % par jour à toutes ses actions, en conséquence de la proximité avec autant de Force-Vive et de la fatigue pour la conserver autour de soi.

Avoir la Forêt avec/contre soi
Puissance : 5
Difficulté : 25% (35%)
Incantation : Le sorcier doit pouvoir peindre des motifs sur le corps de la victime ou en posséder une partie (cheveux, salive, etc…) et réciter des paroles de pouvoir. Dans le cas, où le bénéficiaire du pouvoir n'est pas le sorcier mais une autre personne, le rituel nécessite la présence de cette personne.
Effets : Tous les jets de la personne affectée par le sort reçoivent un bonus / malus de 10 % (25% dans le cas d'une réussite critique, modificateur inversé dans le cas d'un échec critique), le RU de ses jets ont un modificateur de +1/ -1 et les réactions des autres êtres vivants sera un cran plus / moins agréable que la normale.
Notes : les sorciers sentiront si une personne a la Forêt avec lui ou contre lui

Cauchemar
Puissance : 5
Difficulté : 35% (PU x 5 + 10 = 20 + 10)
Incantation : Posséder une partie du corps de la victime et accomplir de sombres rituels
Effets : La victime dès qu'elle s'endort est assaillie d'affreux cauchemars pendant 5+RU/2 semaines qui la fatigue physiquement et moralement. Durant cette période, elle ne fera que des nuits courtes, ne pourra récupérer ni PdV, ni points de caractéristiques, ni de la fatigue et ne guérira pas de ses blessures. La durée de convalescence sera donc augmentée de celle des cauchemars.
Pour résister, la victime doit faire un jet de VO x 5%. Le degré de réussite du sorcier doit être supérieur à celui de sa victime pour que le sort fonctionne. S'il est égal, la victime doit est affectée pendant (RU du sorcier - RU du jet de VO x5%) jours.

Chasser le mal qui empoisonne l'esprit
Puissance : 5
Difficulté : 25 %
Incantation : Purification par des ablutions et chants psalmodiés. Bain avec des plantes aromatiques accompagné de paroles rituelles s'adressant au sorcier qui est responsable de ce mal.
Effets : Annule les envoûtements, les cauchemars et les malédictions. Pour cela le sorcier doit toucher la victime et réussir un jet de VO x 5% avec un RU supérieur ou égal à la PU du sort en question. Le RU peut-être augmenté de 1 par tranche de Y* minutes supplémentaires.
Ce sort ne peut être pratiqué sur soi-même.
* : cf. Repérage du Fluide

Chasser le mal qui empoisonne la chair
Puissance : 3
Difficulté : 15%
Incantation : Purification par des ablutions et chants psalmodiés. Peintures de signes sur tout le corps accompagné de paroles rituelles incitant le mal à quitter le corps empoisonné.
Effets : Diminue la PU des toxines (poisons, drogues ou maladies) présentes dans le corps de la victime de 3 + (1/2 x RU obtenu au jet pour lancer le sort) points. Ce sort peut être relancé tout de suite s'il n'était pas suffisant pour mettre hors de danger la victime sans que le sorcier ne doive de nouveau sentir le Fluide.
Ce sort peut être pratiqué sur soi-même.

Créer la souffrance
Puissance : 4
Difficulté : 30% (PU x 5 + 10 = 20 + 10)
Incantation : Posséder une partie du corps de la victime et accomplir de sombres rituels
Effets : La victime est prise de violentes douleurs qui la tiennent alitée pendant RU jours. Si elle souhaite rester active elle subira un malus de 50% à toutes ses actions.

Empoisonner la chair
Puissance : 4
Difficulté : 40% (PU x 5 + 10 = 20 + 10 + 10)
Incantation : Posséder une partie du corps de la victime et accomplir de sombres rituels.
Effets : La victime est contaminée par une maladie de PU + RU/2. La PU peut-être augmenté de 1 par tranche de Y* minutes supplémentaires.
* : cf. Repérage du Fluide

Enchantement
Puissance : 3
Difficulté : 15%
Incantation : Durant la fabrication de l'objet à enchanter, le sorcier effectue de petits rituels destinés à communiquer le pouvoir à l'objet.
Effets : Donne un bonus de 5% / 10% / 25% aux jets nécessaires pour utiliser un objet. L'envoûtement prend la forme de petits rituels qui doivent être fait durant la fabrication de l'objet.

Enfant de la Forêt
Puissance : 5
Difficulté : 25%
Incantation : Le sorcier doit adopter une apparence et un comportement les plus proche possible de l'animal puis le regarder dans les yeux en prononçant des paroles rituelles.
Effets : Permet de se lier d'amitié avec un type d'animal pendant RU/2 années. Si le sorcier fait quelque chose de contraire à cette « amitié », le sort cesse de faire de faire effet.

En moi coule la Force-Vive
Puissance : 4

Difficulté : 20%
Incantation : Le sorcier s'auto-mutile en psalmodiant des paroles rituelles.
Effets : Chaque créature possède une Energie Vitale qui lui permet d'exister. Ce sort permet au sorcier de puiser dans son Energie Vitale pour rendre la magie plus rapide. Chaque PdV de la victime diminue de Y minutes la durée d'incantation d'un sort. Si les PdV perdus correspondent à la gravité d'une blessure alors le sorcier subira cette blessure ainsi que tous ses effets.
Notes : Ce sort ne nécessite pas de jet de repérage du Fluide et a une durée de 4 minutes (durée fixe car le sorcier transforme le Fluide vital en Fluide libre)

Envoûtement
Puissance : 3
Difficulté : 15% (25%)
Incantation : Le sorcier doit pouvoir peindre des motifs sur le corps de la victime ou en posséder une partie (cheveux, salive, etc…) et réciter des paroles de pouvoir. Dans le cas, où le bénéficiaire du pouvoir n'est pas le sorcier mais une autre personne, le rituel nécessite la présence de cette personne.
Effets : La personne envoûtée fera tout pour être agréable au sorcier ou à une autre personne mais n'obéira pas aveuglément.
Pour résister, la victime doit faire un jet de VO x 5%. Le degré de réussite du sorcier doit être supérieur à celui de sa victime pour que le sort fonctionne. S'il est égal, la victime est affectée pendant (RU du sorcier - RU du jet de VO x5%) jours.
En cas de RC du sorcier, la victime sera subjuguée et un lien indéfectible d'amour ou d'amitié se crée. En cas d'EC du sorcier, c'est le sorcier ou le bénéficiaire qui fera tout pour être agréable à la victime.

Faire tomber l'eau du ciel
Puissance : 3 par temps nuageux/5 par temps ensoleillé
Difficulté : 15% / 25 %
Incantation : Chants rituels. Danses et chants rituels.
Effets : Fait tomber la pluie par temps nuageux ou ensoleillé dans un rayon de 100 m pendant RU/2 heures.

Fécondité
Puissance : 5
Difficulté : 25 %
Incantation : Peinture de motifs autour des parties génitales. Chants ancestraux. Imposition des mains sur le bas-ventre et paroles rituelles.
Effets : Rend un animal mâle ou femelle fécond.

Fertilité
Puissance : 5
Difficulté : 25 %
Incantation : Chants rituels. Danses et chants rituels.
Effets : Rend un sol fertile ou des plantes fertiles dans un rayon de PE x 5m (50 m en moyenne)

Fétiche
Puissance : 6
Difficulté : 40% (PU x 5 + 10 = 30 + 10)
Incantation : Lors de la fabrication de la poupée, le sorcier doit réciter des paroles macabres.
Effets : Le sorcier confectionne une poupée à l'effigie de la victime qui doit être la plus ressemblante possible et surtout qui doit contenir des éléments corporels de cette dernière tel que sang et cheveux. Ensuite tout ce qui arrive lui arrive arrive à la victime. Le sort cesse dès que le sorcier est tué ou bien si la poupée est détruite par la victime. Dans ce dernier cas, le sorcier est détruit de la même manière.

Flétrissure
Puissance : 5/6
Difficulté : 35% (PU x 5 + 10 = 25 + 10) / 40% (PU x 5 + 10 = 30 + 10)
Incantation : Le sorcier doit pouvoir toucher l'être vivant et prononcer des paroles maudites.
Effets : Fait vieillir tout être vivant animal (végétal) de RU ans (décennies) en le vidant d'une partie de son Fluide vital

Main qui soigne
Puissance : 3
Difficulté : 15%
Incantation : Chant rituels. Imposition des mains et utilisation de plantes médicinales accompagnés paroles bienfaitrices.
Effets : permet de récupérer RU points de vie et de soigner des blessures graves.

Ne faire qu'un avec la Forêt
Puissance : 5
Difficulté : 25%
Incantation : Le sorcier purifie le bénéficiaire avec de l'eau puis peint son corps tout en récitant des paroles de pouvoir en en faisant brûler des herbes spéciales. _**Effets :** Ce sort donne au bénéficiaires des bonus à la discrétion (25% en cas de R, 50% en cas de RC, -25% en cas d'EC) et provoque chez ses adversaires des malus pour le toucher au contact (-10% en cas de R, -20% en cas de RC, +10% en cas d'EC) ou à distance (-25% en cas de R, -50% en cas de RC, +25% en cas d'EC). De plus, il pourra parcourir 10% (25% en cas de RC) de distance en plus. Ces effets durent 5+RU/2 jours.
Notes : En général se sort est réservé aux invisibles.

Sacrifice
Puissance : 4
Difficulté : 30% (PU x 5 + 10 = 20 + 10)
Incantation : Le sorcier peint des symboles ésotériques autour et sur la créature en psalmodiant des chants macabres puis lui plante un couteau dans le cœur.
Effets : Ce sort permet, en sacrifiant un animal, de récupérer la Force vitale de la créature et de la retransformer en Force-Vive. Chaque PdV de la victime diminue de Y minutes la durée d'incantation d'un sort. Si les PdV perdus correspondent à la gravité d'une blessure alors le sorcier subira cette blessure ainsi que tous ses effets.
Notes : Ce sort ne nécessite pas de jet de repérage du Fluide et a une durée de 8 minutes (durée fixe car le sorcier transformeleFluidevital en Fluide libre)

Voler la connaissance/la mémoire
Puissance : 4
Difficulté : 20% (30%)
Incantation : le sorcier doit posséder des cheveux de la victime ou pouvoir toucher sa tête et faire brûler des herbes en traçant des motifs complexeseten récitant des paroles de pouvoir.
Effets : le sorcier peut dérober mentalement une partiedes connaissances ou des compétences (RU/2 x5%) ainsi que des souvenirs (RU/2). Pour cela, le RU du sort doit être supérieur à celui du jet de VOx5% de la victime pour résister.

Voler la puissance
Puissance : 5
Difficulté : 15% (25%)
Incantation : Le sorcier peint des motifs sur le corps de la victime, destinés à drainer l'énergie en un organe précis tout en récitant des paroles rituels. L'organe en question dépend de la caractéristique choisie :

Caractéristique	Organe
Endurance	Cœur
Force	Muscles des bras ou des jambes
Agilité	Main
Rapidité	Moelle épinière
Perception	Yeux
Volonté	Cervelle

Effets : le sorcier lie une caractéristique de la victime à un de ses organes puis dévore la partie concernée ce qui lui fait gagner un point dans la caractéristique choisie. La caractéristique, une fois liée à un organe, ne l'est que pour 24 heures.
Pour résister, la victime doit faire un jet de VO x 5%. Le degré de réussite du sorcier doit être supérieur à celui de sa victime pour que le sort fonctionne. S'il est égal, le gain dure (RU du sorcier - RU du jet de VO x5%) jours.

Voler la vie
Puissance : 5
Difficulté : 35% (PU x 5 + 10 = 25 + 10)
Incantation : La victime est placée dans un cercle et recouverte de signes ésotériques. Le sorcier fait brûler des plantes et pose ses mains sur le cœur et le front de la victime tout en répétant de sombres formules. Enfin, il inflige à la victime plusieurs blessures selon un rite précis.
Effets : Le sorcier prolonge sa vie d'un an (pendant lequel il ne vieillira pas) en volant le Fluide vital d'un être vivant ce qui le fait vieillir de 10 ans. En cas de RC, le sorcier prolonge de 10 ans sa vie et la victime vieillit de 100 ans. En cas d'EC, les rôles sont inversés.